N°135

TOUTE L'ACTUALITE DU MONDE ATARI !

4€ - Juillet 2004

DOSSIER PORTFOLIO

- Des tas de démos et le compte rendu de la Outline 2004 -
- Le retour des GFA-Punch -
- Sharewares et compte rendu Association Aconit -
- Dossier Auto, Matos 6 en 1, Inshape 3... -

EDITORIAL

L'association RayXambeR se porte bien et propose toujours plus de choses pour le monde Atari. Evidemment ST Magazine dont la fréquence de parution (hormis le 133 pour les raisons évoquées dans le 134) est plus que régulière. Si on compte depuis les débuts de AtTOS, nous en sommes au 14ème numéro depuis le milieu d'année 2001 soit 3 ans et 14 numéros pour un trimestriel, on a donc un peu d'avance ! En parallèle à STMagazine, magazine sans aucun équivalent de part le monde entier (si, on me dit qu'un ST Magazine en anglais existe aussi mais chut ... ;-), ReVival - même s'il n'est que peu lu par les ataristes, à croire qu'aucun parmi vous ne possède de consoles Atari ! - propose un Hors Série 100% consoles Atari. Ce sera sans doute l'occasion pour beaucoup d'en apprendre sur toutes les consoles de la marque au mont Fuji, de la VCS2600 à la Jaguar en passant par la Lynx. Ce sera aussi l'occasion de faire le point sur les dernières sorties, pour s'initier à la programmation sur ces machines, pour se délecter d'interview, de tests exclusifs, etc. Du fait de sa taille importante, le prix est plus élevé que d'ordinaire mais vous en aurez pour votre argent, croyez-nous ! Pour le commander rien de plus simple : notre site http://www.revival.free.fr ou bien directement par voie postale aux coordonnées mentionnées dans le petit encart réservé à en faire la publicité. Pour terminer, je tiens encore à remercier toute la fabuleuse équipe réunie autour de mon auguste personne car sans elle, soyez sûr qu'il n'existerait aucun magazine au monde parlant de votre univers favori. Déplorons l'absence de Cyril Lefebvre (lire par ailleurs) ce qui explique la rubrique shareware plus courte que d'habitude. Mais ça ira mieux dès la rentrée de septembre, soyez-en persuadés ! Remerciements d'autant plus appuyés que maintenant version française et version anglaise sont gérées (presque) simultanément (un mois de décalage), priorité étant donnée à la version française cela va de soi. Encore mille mercis à toute l'équipe et aussi merci à tous ceux qui ont participé au Hors Série 100% Atari de ReVival, ils se reconnaîtront. Rendez-vous courant septembre pour ReVival n °24 et ST Magazine n° 136. Bonne lecture et attention à la canicule, nos Atari pourraient ne pas résister ! Les vacances approchant, on vous présente la première partie d'un grand dossier Portfolio, ordinateur idéal pour emmener en vacances et continuer d'écrire des articles pour STMag !

RayXambeR

SOMMAIRE

ST-MAG n°135

ARTICLES	PAGES
En Bref	04 à 06
Courrier des lecteurs	07 à 08
Démos & Compte Rendu Outline 2004	09 à 12
Sharewares	13 à 15
Dossier : Portfolio, 1ére partie	16 à 18
Compte Rendu Association Aconit	19 à 20
Inshape 3	21 à 24
Matos 6 en Un	25 à 27
Les GFA-Punch	28 à 30
Dossier Auto	31 à 34

ST Magazine Nouvelle Génération n°135 - été 2004. Prix : 4€. STMagazine est réalisé par l'association RayXambeR. Rédacteur en chef et président de l'association : Cyril Denis alias RayXambeR. Participants hyper-actifs : Paul Caillet, Stéphane Pérez alias Strider, Thierry Milood alias tmi, Pierre Thontat alias Rajah Lone, Godefroy de Maupeou alias GdM, Pascal Ricard dit "Rix", Didier Briel, Arnaud Chevallier, Cyril Lefebvre alias Bibou et "Juju". Et bien entendu Alexis Henaux, notre maquetteur de talent ! Merci à tous les ataristes et à tous les lecteurs assidûs de ST Magazine ! Et ça continue sur Internet :

http://stmagazine.org

http://www.revival.free.fr

Rappelons que vous pouvez télécharger tous les logiciels dont nous parlons dans nos colonnes, à partir de notre site. Et profitez-en pour nous laisser un petit mot sur notre livre d'or).

Jaguar connexion : la fête du jeu video alternatif !

Une nouvelle édition a eu lieu et le moins que l'on puisse dire est qu'elle a été courronnée de succès ! Un compte-rendu en détails est présent dans le tout frais Hors Série 100% Atari de ReVival. Ne manquez pas ce dernier, ça vaut vraiment le détour ! (pour se le procurer, courrez en page ....).

Infoticaires

Non ce n'est pas un salon informatique ayant lieu en Egypte mais une manifestation de collectionneurs et de passionnés entre Nevers (58) et Auxerre (89). Le site http://www.obsolete-tears.com
vous en dira beaucoup plus sur le sujet. Ca a lieu en juillet et ça a l'air plutôt sympa. (merci à Nicolas Gilles pour l'info).

60 ST font la "Moo" !

Jeremy Clarcke a réuni 60 ST dans une église, tous reliés en MIDI avec le logiciel MiniMOO (sorte de synthétiseur logiciel de chez Electronic Cow). Plus de détails dans le prochain STMag.
http://www.jeremyclarke.de/atari/technical_eng.html

Calamus fait le pont

Bridge 6 arrive en version 6.01. Rappelons que ce module permet la création de documents PDF avec une qualité professionnelle (ce n'est pas du pdf bitmap comme le permet le module PDF Print).

InShape in a good shape !

Le site d'inshape 3 est en cours de restructuration afin de donner une plus grande part au téléchargement et à l'échange d'expériences. Par ailleurs, la documentation (française) compléte actuellement sur papier est en cours de portage au format html afin d'être librement consultable sur le web. Cette documentation sera librement téléchargeable sur le site d'InShape 3. Autre fait étonnant, Roald Christesen, l'auteur d'InShape 1 (le concepteur et le programmeur , en un mot, le père d'InShape) vient de découvrir la sortie d'InShape 3 et a contacté les membres de l'équipe d'InShape 3 afin de les féliciter de la poursuite de l'aventure. Il se propose même de donner un coup de main à

l'occasion. L'équipe InShape Team est maintenant au complet et la filiation des programmeurs est la suivante :
InShape 1 : Roald Christesen
InShape 2 : Patrick Merminot
InShape 3 : Olivier Landemarre
Terminons concernant Inshape avec un message d'un des auteurs, Frédéric Boudet : "vous êtes encore (ou vous étiez) utilisateurs d'InShape (toutes versions confondues), contacter InShape Team pour nous adresser un petit message sur votre expérience avec ce logiciel, nous faire part du type de mise à jour que vous souhaiteriez et nous transmettre quelques scènes et images (*) de votre cru que nous joindrons à notre dossier des EXTRAS afin de présenter diverses utilisations d'InShape. "(*) pour une diffusion libre de droit.

Sites et bien mais ça ne l'est plus ! (par Tmi)

Grosse déception concernant la navigation avec un Atari. Nous vous avions présenté deux sites, pourtant très performants à l'époque : http://cartes.chez-maya.com, qui propose des envois de cartes postales (STMag 131). Le site après un dernier essai affiche d'entrée "activer le javascript". Rien n'empêche de continuer mais lors de la prévisualisation l'image s'affiche mais pas le texte. De plus, le bouton envoi de la carte n'est plus présent. Embêtant. Le deuxième site étant okazoo.com : plus moyen de voir les annonces. Que le monde est injuste !

Deux nouveaux jeux : t'as du Bold !

Il s'agit de jeux un peu anciens, mais jamais édités depuis. Bold' est le premier suivi par Droid 2. Ils sont téléchargeables depuis les sites suivants :
- Bold'
http://files.dhs.nu/files_game/bold.zip
http://www.geocities.com/lkermel/
- Droid 2
http://files.dhs.nu/files_game/droidii.zip
http://www.lordandlord.co.uk/spiralmile/index.htm

Les mises à jour au grand jour (par Strider et autres contributions)

- Aniplayer nous arrive en version 2.22 et devient freeware. Les améliorations sont nombreuses :

il est possible de lire des fichiers MP4, le codec Sorenson video 3 est ajouté, toutes les SLB sont recompilées pour le 68060, etc. Didier a repoussé à plus tard une meilleure synchronisation entre l'audio et la vidéo (DivX ou MPEG).
(http://perso.wanadoo.fr/didierm)

- On continue avec Didier Méquignon qui a mis à jour Eiffel 1.0.6 et le pack logiciel de la CT60. De plus, deux noyaux Linux sont disponibles sur son site (versions 2.2.25 et 2.4.25).
(http://perso.wanadoo.fr/didierm)

- La version de juin 2004 d'Eurêka est disponible sur http://eureka.atari.org

- AtarICQ passe en version 0.160
(http://aicq.atari-users.net/ataricq/index.htm)

- TeraDesk avance vite et bien, la version 3.32 vient tout juste de sortir début juin.
(http://solair.eunet.yu/~vdjole/teradesk.htm)

- HighWire 0.2.0 apporte son lot d'améliorations. Il est maintenant possible d'utiliser les formulaires. L'interprétation des CSS est améliorée.

- NEWSie est devenu open source, la version 0.96a vient d'être mise à la disposition de tous.
(http://www.bright.net/~gfabasic)

- Richard Karsmaker veut en terminer une bonne fois pour toutes avec les virus. Il faut dire qu'il n'y a plus de créateurs de virus sur Atari depuis des lustres. Il a donc décidé de réaliser la version finale d'Ultimate Virus Killer.
(http://www.uvk2000.com)

- Notre ami Rajah Lone est bien prolifique ces temps-ci, avec la mise à jour de Troll en beta3 et de Meg en version 1.2E.
(http://rajah.atari.org)

- Olivier Landemarre, Roland Sevin, Eric Reboux et Jean-Marc Stoecklosen continuent à développer le futur système d'exploitation gratuit de l'Atari. MyAES arrive dans une nouvelle version datée du 26.05.2004, accompagnée d'une version inachevée du bureau Direct.
(http://myaes.free.fr)

- AtarIRC passe en version 1.60.
http://www.bright.net/~gfabasic/

- MusicEdit continue son petit bonhomme de chemin et arrive en version 7.9.
(http://www.musicedit.de)

Et après tout ça, on dira qu'il n'y a pas d'actualité autour du monde Atari !

Courrier des lecteurs

Ou "Réactions et précisions par rapport à l'article sur Calamus Lite 2003 du numéro 134"

>> Pierre Jourdain nous dit ceci :

"Un petit mot en réaction ou en complément à l'article du 134. Tout d'abord, un regret, il ne s'agit pas réellement d'un test...

J'utilise la version Lite 2003 depuis l'automne dernier sur mon vieux TT et sur mon PWB G3 sous MagicMac et MacOs 9.2. Concernant ce dernier, il faudrait préciser aux lecteurs désireux de l'acquérir de s'assurer qu'ils ont bien la dernière version car celle achetée chez EuropeShareware ne fonctionnait pas. D'autre part, s'assurer également que l'on utilise la dernière version de Calamus ; les mises à jour étant téléchargeables sur le site d'Invers. En ce qui concerne la vitesse de chargement des images, je pense qu'il s'agit d'un problème avec MagicMacX car sous Os 9 il n'y a pas de problèmes. Pour ce qui est de la différence entre la version "heavy" et "Lite", c'est le prix qui oriente le choix, ne nous le cachons pas. Car pour une utilisation "amateur" même passionné, la somme à investir est élevée. Ceci dit, effectivement, il y a des limitations regrettables en particulier l'impossibilité de passer de l'un à l'autre ou de rajouter des modules, c'est dommage. Pour ma part, je suis passé de SL93 à Lite03 (et oui, 10 ans !) et il n'y a pas de comparaison (même en version lite) en particulier pour l'impression jet d'encre où j'obtiens ENFIN des sorties dignes de ce nom, en particulier sur le Mac. Je crois d'ailleurs que c'est là le trio idéal : Mac/MagicMac/Calamus ! La seule chose qui m'a dérouté lors de la prise en mains est la gestion des styles de texte à laquelle je n'étais pas habitué sous SL93 (plus simple et plus compliqué à la fois). J'avoue avoir passé des heures à pester contre les changements "automatiques" de style de tout un texte ou au contraire l'impossibilité de le faire aussi simplement qu'avec l'ancienne version. Une fois la chose maîtrisée, cela rend bien des services et accélère les choses, mais quelle galère au début ! Dernier regret : la doc la plus récente est en ... allemand ! A quand une traduction ? Pour finir, quand même BRAVO pour STMag et que cela continue encore longtemps !"

R : Effectivement, ce n'est pas vraiment un test mais plus une comparaison de la version Lite avec la SL 2003 complète. La vitesse de chargement d'image jpeg provient sûrement du fait que nous avons testé Calamus sur un G4/466 MHz là où Invers conseille d'utiliser un 700 MHz sous mac OS X (alors qu'un "simple" 100 MHz suffit sous Mac OS 9. De là à dire que MagicMac X n'est pas vraiment optimisé il n'y a qu'un pas ...). Sinon que le passage de SL93 (la version la plus vendue en France de Calamus) à la Lite 2003 soit d'un réel intérêt nous n'en doutons pas. Il faut donc franchir le pas et faire évoluer sa version de SL 93 vers la SL 2003 ou la Lite 2003 selon les possibilités désirées, aucun atariste n'aura à la regretter tant Calamus a évolué depuis une dizaine d'années. L'impression est excellente désormais mais cela vient aussi du fait que sous MagicMac, Calamus fait appel via macprint ou macprintX (comme il fait appel à vdiprint sous Tos et nvdi) directement aux drivers imprimante du mac et non plus par ses propres drivers internes. Aussi il fallait bien souvent arriver à configurer sa linéarité de sortie et le type de trame comme il faut, chose pas vraiment aisée à faire. La gestion des styles de texte a elle aussi bien changée, et ce depuis le SL2002. Pour la documentation en allemand, il y a souvent une "guerre de retard" car c'est GdM tout seul qui doit s'en charger en plus de son activité professionnelle et de la traduction française du logiciel.
Et merci pour les compliments, ça fait toujours plaisir... ;-)
>> Par ailleurs, Pascal Ricard nous dit que le module PDF Print est utilisable contrairement à ce que nous affirmions dans le n°134 que ce soit avec la SL2002 R4 ou la Lite 2003 R1. Ce qui nous rassure car le couple Lite et PDF Print est une excellente solution, peu onéreuse, pour générer des documents PDF de qualité et facilement. >> Henri Solana, à propos du chargement d'image jpeg dans Calamus nous dit ceci : dans sa version Windows, Calamus charge un fichier de 500 ko jpeg en 6 secondes environ. Par contre, à partir des mêmes réglages, il s'est révélé impossible de charger les mêmes images à partir de la version Tos sous MagiC.

Rubrique Démos
Outline 2004 (par Juju)

Les fameuses coding-parties "Error In Line" n'ayant lieu que tous les deux ans, il fallait satisfaire cette année les amateurs de conventions européennes ataristes. Ce fut chose faite grâce à la complicité de Havoc et de Earx, qui organisérent du 12 au 14 avril dernier, la coding-party "Outline 2004". Caché au fin fond de la Hollande, dans un petit village nommé Lievelde, l'événement a rassemblé pas moins de 70 passionnés venus de l'Europe entière. Les Français y ont répondu présent puisqu'une quinzaine de personnes s'était déplacées, notamment des membres des groupes Sector One, Dune, MJJ Prod. Côté machines, on a pu constater une recrudescence de PC fonctionnant avec l'émulateur STeem. Mais les vrais irréductibles (la majorité !) avaient amené des machines d'époque avec des ST en tout genre (STf, STfm, STe, MegaSTE...) mais aussi des TT et bien sûr les éternels Falcon, basiques ou en tour à la sauce CT60. Une console Jaguar s'est farouchement montrée dans cette jungle

Le coin des Frenchies

informatique, avec les excellents Rayman, Alien vs Predator et Tempest 2000. Certains participants avaient pris la précaution d'apporter avec eux des consoles de jeux "modernes" (Dreamcast, GameCube, PS2) et le dernier jour, on a pu assister à un contest de "Dance Dance Revolution", le célèbre jeu de danse avec tapis. Mais où sont passés les joueurs "Old School" ? Plusieurs concours ont été mis en place, avec les intros 96K, les dessins 16 couleurs, les musiques "soundchip"... L'endroit était même pourvu d'un dortoir avec de véritables lits ! A noter la présence de filles, qui viennent éclaircir un peu cette atmosphère masculine de "geeks". Rendre ce genre de manifestation gratuit pour les demoiselles permettrait d'ailleurs d'en attirer plus... On

attend avec impatience la prochaine Error in Line en 2005, qui sera symbolisée par les 20 ans de l'Atari ST !

Une sacrée concentration d'ataristes

Pour avoir plus d'informations sur la Outline 2004, les résultats des concours ou télécharger les productions :

http://www.dhs.nu/

Les démos sur CT60

Sur Internet, on entend souvent des témoignages qui vantent les qualité de l'ultime carte accélératrice pour Falcon. Je possède une CT60 depuis quelques semaines. Aprés avoir testé des dizaines de démos, le résultat est sans appel : il faut utiliser le mode 030 pour les regarder ! La plupart plantent, les autres tournent au ralenti. Les seules démos compatibles sont celles qui jouent des musiques au format MP2 : par exemple, "Wait" de Toys est très rapide. Quelques remarques avant de passer aux tests des démos CT60. Tout d'abord, je ne donnerai pas de notes, comme à l'accoutumée : je ne connais pas assez bien la CT60 pour déterminer si une démo l'exploite correctement. Ensuite, le logiciel que j'utilise habituellement pour réaliser des captures d'écrans (X-Grabber) ne fonctionne pas sur la CT60. J'ai donc dû prendre des photos et le résultat ne me paraît pas satisfaisant, j'en suis bien navré. Assez de blabla, place aux démos !

1.0

Un magnifique cube aux angles arrondis

Curieux nom pour une démo ! DHS et Evolution s'aventurent sur la CT60 mais, vu les talents

des codeurs, on pouvait s'attendre à mieux. La présence de 3D faces pleines fait plutôt penser à une vieille démo pour Falcon de base. La démo manque cruellement de graphismes en haute résolution et elle est bien trop courte. Seuls les derniers effets montrent la puissance du 060 (voyez les captures d'écran). Le cube arrondi sur lequel se réfléchit le décor est impressionnant.

Un objet plus complexe mais néanmoins rapide

Tral

Les groupes Ephidrena, DHS et MJJ Prod nous ont pondu une intro 64K fort sympathique pour la Outline 2004. Elle commence par un paysage montagneux où le sol et le ciel sont texturés. Ensuite, un objet en 3D tourne au dessus du nom de la démo, avec un joli effet de transparence.

Des objets en 3D dansent derriére des arbres

Le reste est assez classique mais efficace : de la 3D mappée, du "motion blur" et des fractales. Les graphismes sont trop discrets mais la musique est agréable. Tout ça donne envie d'en voir plus, j'attends avec impatience la prochaine démo d'Ephidrena !

Du "motion blur" très réussi

Deeztort

Il s'agit d'une intro pour le dis-

kmag Chosneck 2, réalisée par les groupes DHS et Evolution (encore eux !). Dès le départ, elle met tout de suite les points sur les "i" : on voit une sorte de masse métallique entourée par les lettres qui composent le mot "Chosneck", le tout accompagné de particules de lumières. Aucun doute, on est bien sur une CT60 ! Pour le reste, beaucoup de 3D (tunnel mappé, cubes mappés, environnement mappé...) ainsi qu'un rotozoom hyper fluide. Une bonne démo, mais quelques regrets cependant : elle manque de graphismes et la musique n'est pas terrible.

En bref

Lors de la Outline 2004, le groupe Paradox a présenté un slide show pour STE (et Mega STE).
Sa particularité est d'exploser les limites de la machines en proposant une résolution de 640x400 en 14.000 couleurs parmi 29.791 ! A télécharger sans modération si vous voulez voir votre STE cracher toutes ses tripes !

La prochaine fois, nous traiterons en détail des démos de la Outline.
Comme d'habitude, toutes les démos se trouvent sur

http://www.dhs.nu.

Les démos pour CT60 sont disponibles en version encodées (MPEG) sur

http://www.scene.org.

Juju et Strider

Shareware
(Strider et RayXambeR)

Gros changement pour ce numéro car Cyril Lefebvre (Bibou) a décidé, et nous respectons son choix, de ne plus participer à STMagazine. Il a tourné la page (en ce qui vous concerne chers lecteurs, attendez d'avoir lu entièrement cette page pour la tourner ...) et la rubrique shareware ne sera désormais plus comme avant. Pour ce numéro, nous n'avons pas eu beaucoup de temps pour nous retourner mais avons, symboliquement, décidé de maintenir cette rubrique. Certes, elle s'en trouve allégée puisque nous n'avons pas eu le temps de tester tous les nouveaux logiciels et/ou nouvelles versions, mais elle demeure. Et, dès Septembre, la rubrique Shareware devrait retrouver un rythme de croisière et être ainsi plus conséquente et plus proche de vos attentes. Je terminerai en remerciant énormément Bibou pour toute l'aide qu'il nous a apportée et la qualité indéniable de ses articles. Bon vent à lui, toujours sur Atari évidemment ! Commençons cette rubrique par un avis (qui n'a pas été publié dans le 134 par manque de place) signé Rajah Lone réagissant à ce que disait Bibou à propos de Troll : "Le point de vue (pas représentatif) d'un programmeur".

- La production de softs n'étant plus rentable, l'on code avant tout pour se faire plaisir. Le service rendu à la communauté passe en second plan. S'investir par exemple dans l'écriture d'un nième navigateur internet peut procurer du fun et de l'expérience pour le programmeur, et paraître stérile pour l'utilisateur Atari normal.
- Bien que paraissant réinventer à chaque fois la roue, on ne part jamais de rien : les sources (TOPP, Linux) et sa propre expérience permettent de ne pas perdre de temps lors de la production d'un remplaçant.
- L'ancienneté de certains programmes (bugs non corrigés, absence de soutien, auteur ayant arrêté Atari, etc) fait qu'il est beaucoup plus facile de recréer une "nouvelle roue" toute neuve que de reprendre les anciennes sources et les upgrader.
- La variété a du bon, c'est donner le choix à l'utilisateur.

Rajah Lone

Enchaînons avec le test de quelques-unes des nouvelles productions ayant vu le jour ces derniers mois. Laissons Strider vous donner son avis sur le sujet ...

No Fragment CD 3

C'est une compilation qui regroupe toutes les productions des coding parties de 1993 à 2001. Elle est l'oeuvre de MC Laser du groupe allemand TSCC. Ce CD est rempli de démos, d'intros, de graphismes, de musiques et de photos provenant de 34 coding parties différentes. Les habitués des coding parties auront la larme à l'oeil lorsqu'ils verront des photos d'antan, les kilos en moins, les cheveux en plus et de l'acné sur les joues. Ce CD, comme les précédents, est gratuit. Pour se le procurer, deux moyens : l'internet haut débit et les coding parties. Le site http://no-fragments.atari.org/ vous donnera une liste de miroirs pour télécharger les compilations.

Ultimate Virus Killer version finale

Les virus ne sont plus que de lointains souvenirs sur nos Atari. Sauf peut-être pour les vétérans du ST qui, au détour de leur stock de disquettes poussiéreuses, arrivent encore à tomber sur deux ou trois exemplaires du célèbre mais inoffensif Ghost Virus. Son auteur, Richard Karsmakers, qui fut également le rédac'chef de ST News durant de nombreuses années, a décidé de porter la touche finale à son logiciel. Ultimate Virus Killer

(UVK) est sans aucun doute le plus complet et le plus performant des antivirus pour les compatibles ST. Autre argument de poids : il est gratuit. Ses fonctionnalités sont nombreuses. Bien entendu, il peut chercher des virus dans les "boot secteurs" des disquettes. Mais il reconnaît aussi une bonne dizaine de "link virus", ces petites cochonneries qui se collent à la fin de vos programmes favoris. Cerise sur le gâteau, UVK possède une énorme base de données de "boot secteurs". Si, par mégarde, il vous arrivait d'écraser le premier secteur d'un jeu ou d'une démo, il vous suffirait de choisir le nom de votre programme dans la liste fournie par UVK et de restaurer le "boot secteur". Simple et efficace !

(http://www.uvk2000.com)

Gngb

Comme son nom ne l'indique absolument pas, il s'agit d'un émulateur Game Boy pour CT60 et Hades. Il s'agit d'un projet open source, porté sur Atari par un expert en la matière : Patrice Mandin. Grand amateur d'émulateurs, je récupère deux jeux phares de la Game Boy (en toute légalité puisque je possède les originaux) : Tétris et Super Mario Land. J'en lance un avec le programme, ça se bloque sur le premier écran. Je lance l'autre, idem ! Impossible de faire fonctionner un jeu, même en touchant aux nombreuses options (avec ou sans musique, etc.). A noter que l'autre émulateur Game Boy en open source, appelé Gnuboy, marche un peu mieux : il y a de la musique et je peux jouer quelques instants... avant que tout ne plante ! Bref, ce n'est pas demain la veille que l'on pourra jouer aux jeux de la portable de Nintendo sur nos Falcon...

(http://membres.lycos.fr/pmandin)

Dossier Portfolio
Première partie : présentation

Ce dossier s'étalera sur plusieurs numéros de STMag. Après la présentation de la machine, nous verrons l'offre logicielle, les extensions matérielles et quelques conseils pratiques. Le Portfolio est l'un des tous premiers organiseurs (appelés aussi PDA). Il s'agit d'un compatible PC né à la fin des années 80. Il fut immortalisé dans le film "Terminator 2". C'était, à son époque, le plus petit PC du monde. Conçu par DIP, une société britannique, Atari le commercialisa en 1989. Le principal public visé était celui des hommes d'affaires. En France, les revendeurs Renault en étaient équipés. Le Portfolio peut s'utiliser n'importe où. Ses dimensions sont celles d'une cassette vidéo VHS, en moins épais : environ 20 cm de long sur 10 de large et 3 cm d'épaisseur. Il ne tiendra donc pas dans toutes les poches. L'appareil s'ouvre en deux, à la manière des ordinateurs portables actuels. Sa stabilité est assurée par quatre pieds en caoutchouc. Comme nous allons le voir, ses caractéristiques techniques étaient honorables pour l'époque.

Au coeur du système

Le Portfolio est piloté par un clone de l'Intel 8088, il s'agit donc d'un micro-processeur 16 bits. Il est cadencé à 4,9 MHz. Le modèle et la vitesse du processeur peuvent faire sourire, mais n'oublions pas que les PC de l'époque ne proposaient guère mieux : dans le meilleur des cas, il s'agissait de processeurs 80286. Suivant les modèles, le Portfolio est équipé au minimum de 128 Ko et au maximum de 640 Ko de mémoire vive. La mémoire morte est assez imposante : pas moins de 256 Ko sont nécessaires pour accueillir le système d'exploitation et les logiciels intégrés.

Audio et vidéo

L'écran LCD n'est pas rétro-éclairé pour des raisons de consommation électrique. De petite taille, il est monochrome. Il n'existe hélas pas de sortie vidéo pour connecter la machine sur un moniteur. Sous la lumière du jour, l'écran est un modèle de lisibilité. Le seul réglage possible

est celui du contraste, il s'effectue à l'aide des touches du clavier. Le Portfolio reste fidèle aux PC de l'époque : seul le beeper répond présent. Par défaut, et à la manière de l'Atari ST, ses touches produisent un "bip" qu'il est possible de désactiver.

Le clavier

Le clavier est petit mais de bonne facture. Il reste assez confortable pour ne pas gêner les utilisateurs ayant une bonne cadence de frappe.

Il dispose de 63 touches et les machines vendues en France possèdent un clavier AZERTY. Ces touches sont semblables à celles d'un PC moderne. A noter qu'il existe deux nouvelles touches mortes : "Fn" (touche de fonction) et "Atari" (raccourci pour exécuter les logiciels intégrés et régler le contraste de l'écran).

Les entrées et sorties

Contrairement aux autres ordinateurs Atari, le Portfolio ne possède que peu de ports. Il existe une fente sur le côté gauche, qui est un lecteur de cartes mémoire (appelées aussi RAM

ATARI Portfolio

Cards), et un bus d'extension sur le côté droit.

Ce dernier est assez particulier puisqu'il est possible d'y brancher un port série, un port parallèle ou bien un second lecteur de cartes mémoire. Nous y reviendrons en détail dans un prochain numéro.

Il existe deux types de cartes mémoire : celles qui servent de sauvegarde (les "RAM cards") et celles qui sont en lecture seule (les "ROM cards"). Dans les deux cas, elles n'augmentent pas la taille de la mémoire vive du Portfolio, il s'agit uniquement de mémoires de masse. Les "RAM cards" font office de disquettes. Leur taille varie entre 32 Ko et 2 Mo. Certains modèles de cartes s'alimentent directement sur le Portfolio, réduisant ainsi la durée de vie des piles de ce dernier.

Le système d'exploitation

Le système d'exploitation, DIP-OS, est une version quelque peu améliorée de MS-DOS 2. On s'en serait doûté, il nécessite l'écriture des fameux fichiers "autoexec.bat" et "config.sys", sport à la mode chez les pécéistes des années 80/90 et totalement inconnu dans nos contrées ataristiques.

La documentation accompagnant la machine se révèle vite être indispensable. Malgré la faible fréquence du processeur, le démarrage de la machine est très rapide, contrairement aux PC actuels : quelques secondes seulement suffisent pour lire les fichiers système et démarrer le DOS.

La prochaine fois nous verrons l'alimentation électrique et l'utilisation quotidienne de la machine. N'hésitez pas à me contacter pour vos remarques.

Stéphane Perez
(sperez@free.fr)

Exposition Atari à l'ACONIT

Depuis la fin des années 70, Atari est un acteur important de la micro-informatique familiale. Oubliée petit à petit par le grand public, il est bon de replacer cette marque sur le devant de la scène. Depuis fin avril, des ordinateurs Atari sont exposés dans les locaux d'une association grenobloise. Ils seront également présents lors de la Fête de la Science en octobre prochain.

La caverne d'Ali Baba

Cette exposition est organisée par l'association ACONIT. Créée en 1985, elle a pour objectif la conservation et la restauration d'ordinateurs anciens. Un millier de machines et de périphériques sont stockés dans un entrepôt de 900 m2. Il s'agit de la plus grande collection d'Europe.

juste avant l'ouverture de l'exposition

Il en existe de toutes les formes et de toutes les époques : calculateurs Bull et DEC, stations Sun et NeXT, micros familiaux, etc. L'association souhaite créer un musée où les visiteurs pourront faire revivre ces machines du passé.

La phase de rénovation

Début 2004, Matthieu Boujonnier et moi-même avons fait l'inventaire puis restauré les ordinateurs Atari de l'association. Nous avons centralisé toutes ces machines dans une même pièce. La majorité des machines sont des 1040 STF avec leur écran monochrome. Nous avons cependant un 520 ST (le modèle avec alimentation et lecteur de disquettes séparés), un STE, un Mega STE, trois Portfolio et deux transputers ATW 800. Hélas, pas de TT ou de Falcon ! Mais nous étions contents de pouvoir mettre la main sur des ATW 800, ces machines mythiques qui coûtaient une fortune. L'un d'entre eux ne fonctionnait pas, nous l'avons démonté afin de remettre en état le second exemplaire. Nous avons également centralisé tous les ouvrages de la

bibliothèque de l'association ainsi que tous les logiciels. Cela nous a servi à tester les machines.

L'exposition

Fin avril, après plusieurs mois de travail, nous profitâmes de la venue de visiteurs anglais pour installer quelques machines sur des tables au beau milieu de l'entrepôt. Nous avons choisi les plus significatives : un 520 ST, un 1040 STF, un 1040 STE et un Mega STE. A côté, le plus petit et le plus gros des ordinateurs Atari : le Portfolio et l'ATW 800. Les locaux ne sont pas ouverts au public pour des raisons de sécurité : il n'y a pas assez d'espace pour circuler à plusieurs entre les machines. Par conséquent, les visites se déroulent sur rendez-vous. A ce propos, si vous êtes intéressés, les coordonnées se trouvent à la fin de l'article.

La Fête de la Science

Pour mieux toucher le grand public, cette exposition sera visible lors de la prochaine Fête de la Science, du 9 au 11 octobre, à Grenoble (place Victor Hugo). D'autres curiosités seront présentes sur le stand, telle que la réimplémentation d'un DEC PDP-9 dans un composant FPGA. L'an dernier, des Amstrad CPC étaient exposés. Nous prévoyons de faire tourner des jeux sur les ST, afin d'attirer les enfants, mais aussi les jeunes adultes nostalgiques de cette époque. Pour de plus amples informations, visitez le site : http://www.aconit.org (mail : info@aconit.org, téléphone : 04 76 48 43 60).

Strider

le timide Portfolio et l'imposant ATW800

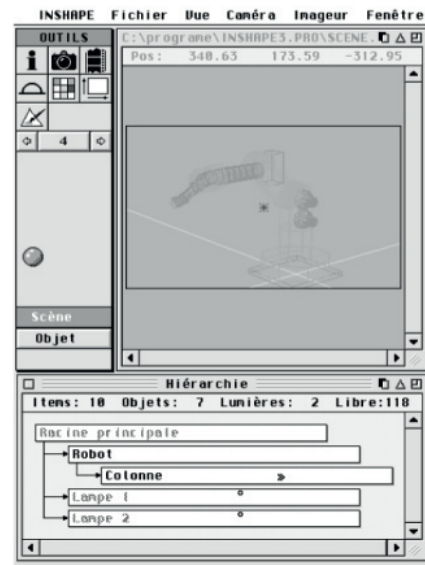
le 520 STE affichait des images de C-Rem

Inshape 3
présentation approfondie
InShape 3 version 3.04

Dans ce nouvel article, nous allons apporter quelques précisions sur l'interface d'InShape 3 et plus particulièrement sur les éditeurs. Pour mémoire, nous rappelons que InShape proposent 4 éditeurs, correspondant aux 4 étapes de base dans la création d'une image de synthèse (tous les logiciels d'image de synthèse utilisent ces 4 étapes et ce quelque soit leur interface). InShape est un logiciel destiné à la création d'image de synthèse.

1-Editeur de scène

L'éditeur de scène est le premier éditeur que l'on découvre en lançant InShape. C'est l'endroit où l'on crée l'univers 3d que l'on imagine. On y crée le sol, le ciel, les lumières, on importe les objets 3D, on les positionne et on défini leur comportement les uns par rapport aux autres dans la fenêtre de Hiérarchie (liés entre eux ou non, mobiles ou non, etc ...). C'est le module le plus abouti et le plus complet dans InShape 3. Si l'on excepte le fonctionnement global d'InShape sur tous les systèmes TOS (qui est la nouveautée majeure de cette version 3), c'est dans cet éditeur que l'on trouve le plus de nouveautées et d'améliorations immédiatement visibles et pratiques par rapport aux versions antérieures.



2-Editeur de rendu (ou Shader)

C'est la partie du programme qui calcule les images de synthèse. Si les algorithmes de raytracing restent identiques aux versions précédentes (et donc excellents même si tout reste perfectible), les principales améliorations concernent bien sur la vitesse de

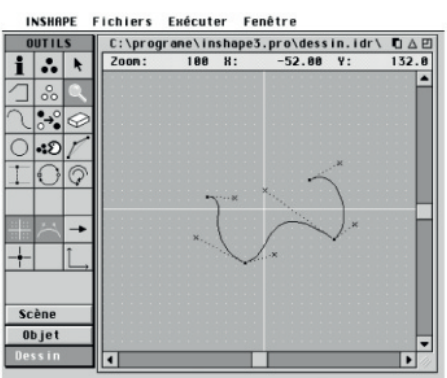
rendu encore améliorée et surtout une « carte » de shaders permettant à chacun de choisir celui le plus performant en fonction de son ordinateur et de l'OS associé :

- Shader 68000 de base pour tous.
- Shaders optimisés (version 68030, 68040, 68060 et versions Mac ou PC via MagicMac ou MagicPC par exemple).

Les utilisateurs de la version 1 se rappellent probablement que l'image en cours de calcul s'affichait ligne par ligne sur l'écran. Dans la version 2, cette fonction d'affichage à l'écran ne fonctionnait pas vraiment correctement (même si l'image réellement calculée et sauvegardée était parfaite). Compte tenu des profondes modifications de la version 2, cette fonction n'était pas finalisée. Dans la version 3 (du moins pour la sortie officielle) de la version 3.04), il a semblé préférable de désactiver cette fonction d'affichage à l'écran pendant le calcul de l'image, afin d'assurer en priorité la rapidité de calcul et éviter de probables nombreux problèmes d'affichage à régler compte tenu des cas de résolutions divers sur Atari.

3-Editeur d'Objet

C'est dans cet éditeur que l'on modélise, importe et exporte les objets 3D. Cet éditeur est basé sur les sources de la version 2.06 et la version 3.04 introduit des améliorations de confort d'usage sans révolution (calage relatif, gestion améliorée des coordonnées dans les boîtes de dialogue de fabrication des objets de base, etc ...). Les fonctions de groupage de points, de déplacement intuitifs de points à la souris avec attirances diverses et toutes autres améliorations visuelles de l'interface de modélisations, seront probablement pour une prochaine mise à jour. Cet éditeur est complet (dans le sens où il offre toutes les fonctions permettant de créer et d'éditer des objets constitués de points et de facettes reliant les points), par



contre il lui manque certainement quelques « astuces » graphiques d'interface qui permettraient de faciliter le travail de modélisation. En l'état, un usage incontournable et intensif des raccourcis claviers dans la gestion des repères de calage est indispensable si vous voulez modéliser rapidement. Question d'habitude, mais il est vrai que quelques options d'interface plus graphiques seraient idéales.

4-Editeur de dessin (2d)

Cet éditeur sert à créer des dessins vectoriels en 2d servant de profil pour créer des objets 3d en générant ce profil le long d'un chemin (une ligne dans l'espace servant de guide de développement du profil 2d afin d'obtenir un objet 3d) soit par extrusion soit par rotation. Dans la version 1 d'InShape cet éditeur était finalisé (avec ses avantages et ses limtes certes, mais finalisé). Il fallait définir séparément le profil et le chemin, puis importer le tout dans l'éditeur d'objet. Cette méthode de séparation des éléments (certe très didactique) n'était pas très pratique du point de vue de la vision globale des choses (pour créer un objet en relation avec un autre du point de vue de la proportion notamment). Dans la version 2 d'InShape, cet éditeur a été complétement changé (dans son principe, dans sa structure et dans les formats de fichiers générés). Dans l'éditeur de dessin, on ne dessine que le profil en 2d. Le chemin (extrusion ou rotation) se fait au choix suivant un vecteur ou une courbe de bézier, visibles et éditables directement dans l'éditeur d'objet. Le gros avantage de cette méthode est de permettre un positionnement du chemin (vecteur ou courbe de bézier) directement en relation avec un autre objet 3d. Par exemple, vous avez modélisé une tête de vache, en positionnant judicieusement la courbe de bézier, vous créez les cornes à partir d'un profil circulaire à extruder, Toutefois l'arrêt brutal du développement d'InShape 2 n'a pas permis au développeur de fina-

lisé son travail, si bien que cet éditeur est le moins abouti et surtout livré avec aucune explication sur son emploi concret. Lorsque le travail a repris avec InShape 3, il n'y avait donc aucune explication concernant le bon usage de cet éditeur.

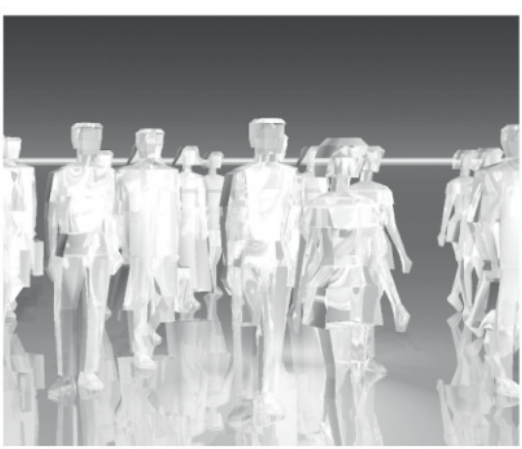
En conséquence, cette partie du programme n'a subi aucune amélioration notable (à part une fonction de calage relatif) et la documentation de cet éditeur n'a pas pu être encore réalisée.

Pour ne pas retarder encore plus la sortie d'InShape 3, la finalisation de cet éditeur a été remis à plus tard. En l'état il fonctionne. Toutefois, afin de ne pas pénaliser les utilisateurs, des fichiers d'aide, d'exemples et de tutoriaux seront disponibles en téléchargement sur le site d'InShape 3 afin de faire partager les expériences.

Dans le prochain article, sauf demande particulière, nous évoquerons l'application IIMSHAPE. Un programme indispensable à InShape pour la création de texture en bitmap mapping, avec de réelles nouveautés à la clef.

Contact email :
Site InShape 3 :
inshape.lutece.net

Frédéric Boudet et RayXambeR



6 en 1 ou comment lire les cartes mémoire sur un Atari

par Pascal Ricard

Conditions du test : réalisé sur Falcon060+CT60, MagiC 6.10, HD Driver 7.91 (compatibilité probable avec tout Atari muni d'une interface IDE additionnelle et avec les ordinateurs compatibles Atari comme le Milan ou l'Hadès).

Introduction

J'entends immédiatement la réflexion suivante : « Impossible, il n'y a pas l'USB sur nos machines ! » Qu'à cela ne tienne, cherchons un peu... Ne dit-on pas que Google est notre ami ? Quelques ataristes utilisent déjà la solution de l'adaptateur PCMCIA sur la chaîne SCSI, sur lequel ils connectent un lecteur de cartes. Sachant cela, j'ai orienté ma recherche dans ce sens, sur ZE moteur de recherche. Et chemin faisant, je suis tombé sur un lecteur de cartes interne IDE. Oui, vous avez bien lu IDE, cette interface standard sur le Falcon et les compatibles Atari. Je n'ai pas tardé à passer commande...

Description

Quelques jours plus tard, le colis arrive. Je le déballe fébrilement... L'angoisse me saisi lorsque je lis sur la boîte : « Serial ATA Interface ». Je suis vite rassuré en constatant qu'il ne s'agit « que » d'une erreur d'emballage. Ouf ! Pas de marque, une documentation succincte en anglais et les vis de fixation : c'est du « made in Taiwan » pur jus.

Il s'agit d'un modèle permettant de lire 6 fomats de cartes (Compact Flash, Micro drive, Smart Media, Memory Stick, Secure Digital et Multi Media Card), muni du fameux connecteur à 40 broches. Son encombrement est celui d'un lecteur de disquettes. Il comporte deux emplacements : le pemier pour les Compact Flash (CF) et les Micro drives, le second pour les

autres types de cartes. Un cavalier permet, selon sa position, de choisir entre trois modes : les classiques maître et esclave, et un troisième avec lequel le périphérique est les deux à la fois. Ce dernier mode permet d'utiliser simultanément les deux « slots » ... en théorie. L'installation ne présente pas de problème particulier. Pour un Falcon, il faut bien sûr disposer d'un adaptateur 2,5 pouces vers 3,5 pouces et de l'alimentation « qui va bien ». La question ne se pose pas avec les compatibles.

Utilisation

Je fais d'abord un essai sans disque dur (donc sous Tos) et je lance HD-Driver depuis une disquette. Le lecteur est reconnu, impeccable. J'introduis une CF et j'ouvre le lecteur C : rien ne se passe. Avec HDDR-Uutil,je me rends compte qu'elle a un système de fichiers «Windows». Je la partitionne donc en mode Tos et... ça y est, je la vois :-) (hommage déguisé à un poète toulousain récemment disparu). J'ai un nouveau lecteur de médias amovibles. Pourquoi pas essayer de booter dessus ? J'installe HDDriver et je relance la bécane : rien du tout. Je suis obligé d'avoir HD-Driver dans le dossier Auto d'une disquette pour pouvoir booter. Dommage. Ce lecteur n'est pas, en fait, un véritable IDE mais un ATAPI : cela expliquerait-il cela ? Autre petite déception, j'aurais bien aimé que le mode maître+esclave fonctionne mais ce n'est pas le cas sur mon Falcon. Il ne me sera donc pas possible d'utiliser deux médias simultanément.

Le but de mon acquisition est, vous l'aviez peut-être deviné, de pouvoir transférer les clichés d'un appareil photo numérique directement sur mon Atari. J'insère donc la Smart Media (SM) de 8 MO (!) de mon vieux photoscope mais ça ne marche pas : système de fichiers Windows. Je la partitionne en

TOS+Windows mais elle n'est plus alors reconnue par l'appareil photo :-(. Comme il me semble avoir pu lire des zippettes partitionnées «Windows» uniquement, je me dit qu'il y a quelque chose qui diffère mais...

Bon sang, mais c'est bien sûr ! MagiC ! Je remets en place le disque dur, en maître, et le lecteur de cartes, en esclave. Et cette fois ça marche : je peux transférer toutes mes photos, le but est tatin ;-).

Je me suis aussi intéressé au débit qu'il était possible d'atteindre avec ce lecteur. Ça dépend des possibilités de la machine hôte, bien sûr, mais aussi du type de carte utilisée. Je n'ai fait l'essai qu'avec la CF, que j'ai comparée au disque dur, à la fois en mode classique et en mode CT60. J'ai utilisé à cet effet SCSI-Tools. Voici ce que ça donne :

- Falcon030 CT60 Type de support CF Disque dur :

Lecture gros blocs[1] 1280 KO/s - 2097 KO/s - 2215 KO/s - 2247 KO/s.

Lecture petits blocs[2] 1160 KO/s - 1815 KO/s - 2034 KO/s - 2145 KO/s.

Temps d'accès moyen[3] 7.2 ms - 15.5 ms - 4.1 ms - 14.7 ms.

Conclusion

Et voilà, il est encore une fois prouvé que, dans l'univers Atari, rien n'est impossible.

Pascal «Rix» Ricard
paricard@europe-shareware.ortg

1- Gros blocs : lecture 20 s de 1 MO en blocs de 32 KO.

2- petits blocs : lecture 20 s de 1 MO en secteurs particuliers.

3- temps moyen : lecture aléatoire 20 s des secteurs.

nota : les secteurs font 8 MO pour les deux supports de données.

	Falcon030		CT60	
Type de support	SM	Disque	SM	Disque
Lecture gros blocs (1)	1280 KO/s	2097 KO/s	2215 KO/s	2247 KO/s
Lecture petits blocs (2)	1160 KO/s	1815 KO/s	2034 KO/s	2145 KO/s
Temps d'accès moyen (3)	7.2 ms	15.5 ms	4.1 ms	14.7 ms

(1) gros blocs : lecture 20 s de 1 MO en blocs de 32 KO
(2) petits blocs : lecture 20 s de 1 MO en secteurs particuliers
(3) temps moyen : lecture aléatoire 20 s des secteurs
nota : les secteurs font 8 MO pour les deux supports de données

Un bon vieux PRINT

Tout le terrain est dessiné avec un seul PRINT. C'est la ligne 4 qui s'en charge. On répète 25 fois un motif composé d'espaces dont on change la couleur de fond à l'aide de la séquence CHR$(27)+"c"+CHR$(96+n). Notons qu'un CHR$(n) aurait très exactement le même effet que ce CHR$(96+n) (tout autre multiple de 16 ferait aussi bien l'affaire) mais les caractères correspondants ne pourraient pas être saisis directement au clavier. Tonton Punch n'aurait pas apprécié ... pas vrai, Mic Dax ? On ajoute ensuite quelques textes - histoire d'habiller un peu - et on passe la couleur d'avant-plan en noir, cette fois grâce à un énergique CHR$(27)+"b"+CHR$(96) élégamment abrégé en CHR$(27)+"b`".

La boucle !

Nous entrons ensuite dans la boucle principale du jeu. Le FOR de la ligne 5 est accompagné de quelques XBIOS(7) pour ajuster les couleurs manquantes (voir l'article précédent). Et si on y regarde de plus près, on trouve... un Easter Egg ! Si la barre espace a été frappée durant l'initialisation du Punch, les couleurs 5 et 9 se voient attribuées des valeurs différentes et le Punch ne se comportera pas tout à fait de la même façon : il faudra obtenir le meilleur score possible en complétant 20 lignes (si je me souviens bien, c'est l'équivalent du jeu "B" de la version GameBoy et c'est sans doute le même principe qui s'applique sur d'autres plate-formes).

PEEK et POKE sont dans un Punch...

Mais POKE tombe à l'eau et nous n'utiliserons que PEEK, ainsi que ses cousins DPEEK et LPEEK (respectivement : lecture d'un octet, d'un mot et d'un mot long). Les lignes 6 et 7 actualisent différentes variables, toutes stockées dans la chaîne d$. Plutôt que de faire :

a = a+2
b = b*3

n'est-il pas plus joli de faire :

d$ = CHR$(PEEK(V:d$)+2)+CHR$(PEEK(V:d$+1)*3) ??

Rappelons que "V:d$" est un synonyme pour "VARPTR(d$)"

qui nous retourne aimablement l'adresse de la variable d$. Certes, cela devient rapidement nébuleux et il faut se souvenir que "a" est sauvé dans le premier octet de d$ et "b" dans le 2ème octet. Mais qu'importe ! L'important, c'est que nous n'utilisons qu'une seule ligne de code. Pour manipuler des variables sur 16 bits ou 32 bits, on utilisera respectivement :

```
d$ = MKI$(DPEEK(V:d$)+2)+MKI$(DPEEK(V:d$+2)*3)
d$ = MKL$(LPEEK(V:d$)+2)+MKL$(LPEEK(V:d$+4)*3)
```

Ah ! Au passage : il existe moult façons différentes de "lire" le clavier du ST. A la ligne 6, nous testons l'état des touches Shift par un appel à la fonction 11 du BIOS, combiné à un BTST.

Les variables

Voici les différentes variables stockées dans la chaîne d$:

PositionTypeSignification

0 octetCoordonnée X de la brique
1 octetCoordonnée Y de la brique
2 octetSauvegarde de la coordonnée X de la brique
3 octetSauvegarde de la coordonnée Y de la brique
4 octetForme de la brique
5 octetSauvegarde de la forme de la brique
6-9 mot longScore
10-11 motNombre total de lignes complétées
12-15 mot longChecksum permettant de savoir quelles lignes ont été complétées

Quelques "vraies" variables viennent néanmoins égayer ce sympathique capharnaüm, tel le booléen "yo!" qui indique que la brique vient de se poser et qu'il est temps de faire apparaître la suivante.

Affreuse bidouille !

Voici enfin le plus épouvantable bricolage de ce Punch ! Il s'agit de détecter si des lignes viennent d'être complétées. C'est la boucle comprise dans le "FOR b%" qui est chargée de ce sale boulot. Nous utilisons un "GET" pour copier la zone écran concernée dans la chaîne test$, puis nous recherchons une séquence de 10 MKL$(&HFFFF0000) consécutifs, ce qui correspond à une rangée entièrement remplie avec la couleur 5 ! Le "RIGHT$ (test$,40)" permet d'ignorer le

"header" produit par GET en début de chaîne. Tout cela constitue une sorte de checksum, stockée aux positions 12 à 15 de la chaîne d$. Seules les itérations de -1 à +2 sont significatives pour ce calcul. Si on itère de -1 à +15, c'est parce que cette boucle nous sert également à mettre à jour la variable yo!, en testant les cases situées sous chaque partie de la brique pour savoir si elle vient de se poser. Une fois sorti de la boucle, les différentes combinaisons de lignes possibles sont ensuite testées à la ligne 16 et le RC_COPY de la ligne 17 effectue un éventuel scrolling du terrain de jeu. En lisant attentivement le code (!), on constate une petite entorse à la règle standard de Tetris : si deux lignes complètes encadrent une ligne non complète, cette dernière disparaîtra tout de même avec les autres.

The End

Ainsi se termine le tour d'horizon de ce Tetris Punch. J'espère qu'il aura pu raviver quelques bons (ou mauvais ?!) souvenirs chez les anciens Punchistes et, qui sait, donner l'envie à d'autres de se lancer dans l'aventure ! Qui est partant pour une version Punch de Doom ? :-)

Arnauld Chevallier

Le Hors Série 100% consoles Atari est là ! Dans pas moins de 48 pages A4, vivez toute l'extraordinaire aventure de ces dernières années des consoles Atari. Avec le point sur toutes les nouveautés, les prototypes, les projets en courts, un historique rapide des VCS2600, 5200, 7800, XEGS, Lynx et Jaguar, une initiation à la programmation sur VCS2600, Lynx et Jaguar, etc.
Ne le manquez pas ! Prix : 8 euro port inclus et seulement 7€ pour les déjà abonnés à STMag et/ou ReVival.
Plus d'infos sur http://www.revival.free.fr

Exemple de configuration avec Xboot

Atari est une marque qui a su garder une certaine philosophie de l'informatique, en premier lieu la simplicité, et grâce à ce mot, nombre de programmeurs se sont penchés sur le moyen de rester simple avec l'évolution inévitable de ce monde complexe. Voici venu le temps du tout prêt, et pour qu'un ordinateur réponde parfaitement aux exigences de chacun il y a Xboot ! Pourquoi Xboot ? J'en sais rien, peut être une histoire de séduction instantanée qui évite la douloureuse expression "fait chier !". Voici donc un article sans prétention qui dévoile au grand jour un exemple de configuration qui fonctionne sans problème (ou presque), pour que chacun puisse comparer et faire des essais de configuration sur sa machine préférée. Nous allons donc énumérer et expliquer la manière de placer tous ces programmes, et à quoi ils servent pour rendre plus agréable l'utilisation d'un Atari. Config de base : TT030 avec 20 MO de ram et un DD de 350 Mo scsi externe +cdrom 4X. Le tout relié au moniteur ATARI PTC1426. Version de Xboot 3 patché an 2000 pour une date correcte. Nous parlerons de trois dossiers AUTO / RACINE (acc) / CPX.

I. Dossier AUTO

Dans le dossier AUTO voici les programmes cochés sur XBOOT. L'ordre est à respecter pour éviter tout problème d'incompatibilité

XBOOT.PRG

L'indispensable en premier, il est muni d'une fonction qui permet de changer l'ordre d'exécution des programmes du dossier AUTO par cliquer / glisser, très pratique et rapide. Il existe aussi deux autres programmes nommés DISORT et AUTOSORT ayant la même fonction avec en plus le dossier CPX et la racine pour les ACC. A récupérer sur le ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/.

MAGXBOOT

C'est tout simplement Magic. La particularité de Magic est le double boot, lorsque l'on allume l'Atari on arrive sur Xboot puis en cliquant sur le Job MAGIC il se lance en 2/3 secondes puis vous retrouvez le menu de Xboot une seconde fois, il suffit alors de choisir sa config. Si vous choisissez une config sans Magic votre Atari sera sous Tos, ce qui laisse le choix de travailler avec ou sans Magic.

FUJDESTT

Ce petit programme est le logo Atari animé aux couleurs arc-en-ciel qui vient se placer en haut à gauche de l'écran, sympa et surtout aucune incompatibilité avec les autres programmes.

SAM

Ce programme vous donne des sons wav pour chaque touche du clavier, comme par exemple le son d'une machine à écrire ou des cris sur certaines touches, tout dépend de la place mémoire que vous avez bien sûr. Pour la config, Sam.Acc est requis et des

sons wav sur le DD, mais, une fois paramètré l'Acc n'est plus utile.

METADOS

Tout le monde connaît cet utilitaire pour la gestion du Cdrom. Ne pas oublier le fichier Config.sys dans le dossier AUTO aussi, qui déclare où l'Atari doit aller chercher les drivers et sous quelle lettre sera affiché l'icône Cdrom sur le bureau.

SLECTRIC ou BOXKITE

Selectric est un sélecteur d'objet remplaçant l'original, avec lui vous pourrez à tout moment copier / effacer / renommer / créer des dossiers etc. avec une simplicité déconcertante, très pratique en toutes circonstances, surtout avec la combinaison de touche CTRL+D pour effacer les fichiers inutiles sur votre DD.

CKBD

Ckbd deluxe version 1.3 vous permet d'avoir des accents, apostrophes, etc. sous Magic, fonctionne avec Compose.cpx pour créer ses touches mortes et autres choix de config.

NVDI

En version 5.03 c'est le top des tops pour piloter toutes les imprimantes du marché (ndlr : presque toutes...) et les fontes TTF / SPD, sans parler de l'accélération graphique. Indispensable !

WDIALOG

Jamais trop su à quoi il servait mais il travaille avec NVDI, certains disent que Magic remplit les mêmes fonctions, alors à laisser actif ou pas selon les programmes utilisés.

GENMOUSE

Ou comment faire fonctionner une souris Pc sur Atari par la prise Db9 serie 1 / 2 ou modem 1 / 2 du TT, ce qui n'empêche pas de laisser brancher la souris Atari, qui reste utile lors du boot pour choisir son Job Xboot.

MOUSE

Ce programme contient des données utiles pour contrôler la souris Pc comme le bouton inversé pour le gaucher ou la prise série utilisée.

MACCEL3

C'est l'accélérateur de souris Atari. Le vrai nom de huit caractères est respecté pour trouver plus facilement tous ces utilitaires sur les ftp ou sur le Web concernant les freeware .

II. RACINE (ACC)

limité à six accessoires

IMGC4S

Imagecopy 4 en version allégée (pas de JPG) pour la visualisation et la conversion de formats d'images, et en plus cet accessoire permet, avec les combinaisons de touches ALT+HELP de faire des copies d'écran en les sauvegardant en TIF par une boîte élastique, laissant le choix de la taille d'image à ripper. Cette version allégée autorise des copies d'écrans en 256 couleurs alors que la version complète IMGCOPY4 permet le true color. Si vous utilisez la

version complète en résolution 16 couleurs de base sur TT vous n'aurez qu'une image noire lors d'une copie d'écran.

MDISK

Pour créer un RamDisk, une partition en ram, en somme utile pour tester un ZIP avant de l'installer sur le DD, avec 20Mo de ram ce Mdisk est d'un réel confort, sauf qu'il est limité à 4 Mo.

ST-GUIDE

Pour lire les fichiers HYP (hypertexte), très utile pour l'aide en ligne de Papyrus de Texel ou autre programme prévu pour. Il se lance automatiquement par exemple avec Towinone, qui visualise le contenu des fichiers ZIP, pour obtenir une explication avant de dezipper quoi que ce soit.

XCONTROL

Pour accéder au CPX, c'est le seul moyen permettant l'utilisation à l'infini d'un tas d'utilitaires supplémentaires, il permet aussi de charger en mémoire un nouveau Cpx sans rebooter ou d'en retirer un, donne aussi l'heure et la date du système, Xboot possède aussi cette dernière fonction.

CDP

La lecture des CdAudio pour les longues soirées à chatter. Celui-ci possède de nombreuses fonctions de classement de vos Cd ou la capture de son à la seconde, il suffit par la suite de placer ce son capturé en wav sur le clavier avec Sam.

BUBBLE

Non pas le jeu mais le miracle qui fait apparaître des bulles d'aide dans Cab / Mymail / et sûrement d'autres, fonctionne avec le Cpx bubblegem pour le personnaliser.

III. DOSSIER CPX

Pas de limite pour les cpx, si ce n'est la mémoire disponible

CALENDAR

Le calendrier jusqu'en 2037. Ne riez pas, le temps passe vite :)

FILEINFO

File info vous donne quelques renseignements sur les Prg : leur taille, leur date et surtout il permet de choisir la TTram pour le chargement du programme ou de travailler en TTram, par exemple sous un traitement de texte. Une autre option fastload est disponible.

WCOLORS

Pour changer les couleurs des fenêtres.

SOUND

Le volume du son sortant du TT et aussi la stéréo, le grave / aigu.

CONFIG

Configure donne des couleurs au Cpx, icônes et titres.

GENERAL

Choix général pour la vitesse du double clic, haut-parleur ou pas, cache actif ou pas.

NCACHE

Utilitaire Nvdi pour choisir le chemin des fontes et la taille réservée en mémoire par ce Cpx. Il est possible de

changer de fonte prise en compte en mémoire pour l'utilisation dans votre traitement de texte, sans avoir à rebooter. Cette opération doit-être faite à partir du bureau.

NPRNCONF

Celui-ci permet de choisir l'imprimante de ses rêves et les options qui vont avec, c'est ce Cpx qui est appelé par Papyrus, Cab ou Texel au moment d'imprimer.

NVDICONF

Le troisième de la série qui s'occupe de régler quelques paramètres pour Nvdi.

MAGXCONF

Idem mais pour Magic

BUBBLGEM

En corrélation avec le Prg dans AUTO, pour choisir le temps d'apparition des bulles d'aide avec ou sans clic et d'autres fonctions plus spécifiques.

COMPOSE

Lui aussi est en rapport avec Ckbd pour créer son jeu de touches mortes, la langue et quelques fonctions en plus.

TSLICE

Pour Magic, permet de choisir si Magic doit être préemptif ou pas et deux autres fonctions. (Voir AtTos n°2 p. 27). Voilà un exemple de configuration qui concerne l'utilisation de Magic pour un travail classique de traitement de texte, ou de retouche photos, d'écoute musicale. Pour une utilisation Web, il suffit de créer le même Job dans Xboot en y rajoutant les drivers de connexion dans l'ordre suivant :

DRVIN / MFP / SCC : A placer dans cet ordre après Metados dans AUTO.
STING : En dernière position du dossier AUTO.
SERIAL.CPX : Juste après NVDICONF dans le dossier cpx, serial se charge de déterminer la vitesse de connexion du modem, en général pour le Web les paramètres sont les suivants: Sur TT serie 2 / bps 115200 / bits 8 / parité non / stop bits 1 : RTC/CTS. Pour utiliser un émulateur Minitel la même chose mais une vitesse moindre, 19200 suffit, même moins, si la vitesse du port série 2 est trop élevée la connexion ne se fera pas sur Minitel. Voici donc une configuration qui fonctionne très bien sous Magic pour rendre le bureau plus agréable, on peut rajouter une image IMG de petite taille dans Option/ Paramètres/bureau. Magic multiplie cette image pour qu'elle occupe tout le fond. Et pour les icônes couleur il suffit de rajouter des fichiers d'icônes RSC dans le dossier Gemsys / Gemdesk / RSC/ pour qu'elles soient prises en compte lors d'une attribution sur un PRG. N'hésitez pas à nous présenter votre configuration dans de prochains numéros de STMag, notamment sur Hadès où l'ordre des programmes a encore plus d'importance.

TMI.

ABONNEZ-VOUS A ST-MAGAZINE !!!

COMMANDEZ REVIVAL, LE MAGAZINE DE JEU VIDEO 100% ALTERNATIF !!!

Le n°23 du seul fanzine imprimé 100% jeu video alternatif est là ! Lui aussi il arbore fièrement une qualité d'impression quasi-professionnelle. Toujours 48 pages à dévorer pour tout console-maniaque, qu'il soit fan des consoles Atari (2600 à la Jaguar), Sega (Master System à Dreamcast), Nintendo (NES à GameCube), Nec (PcEngine et Pc-FX), SNK (NeoGeo, MVS et NeoGeo pocket) et des portables (GP32, NGage, Lynx, etc.) ! Elles ont toutes (ou presque) une actualité et donc de nouveaux jeux dont on n'entend parler nulle part ailleurs. Revival fait la part belle aux news, aux tests d'anciens et nouveaux jeux, aux dossiers, aux historiques de machines, aux astuces, à la programmation sur ces machines, à des interviews de personnes actives dans le monde du jeu video alternatif, etc. Tout ça pour seulement 4,5 euro par numéro ou 16 euros l'abonnement de 4 n°. Sans oublier l'adhésion de 1 euro à l'association RayXambeR. Mais si vous lisez STMag c'est que c'est déjà fait, alors pas la peine d'y adhérer deux fois sauf si vous avez envie de devenir membre bienfaiteur !

http://www.revival.free.fr

Abonnement à Revival : 1 n° = 4,5 euro - Abonnement 4 n° = 16 euro

Anciens numéros : nous contacter par mail. Réduction importante envisageable.

Tous nos tarifs comprennent les frais de port pour la France métropolitaine uniquement. Autres destinations : nous contacter. Les règlements sont à établir à l'ordre de "Association RayXambeR"

- Adhésion à l'association RayXambeR (obligatoire même pour un numéro) = 1€.

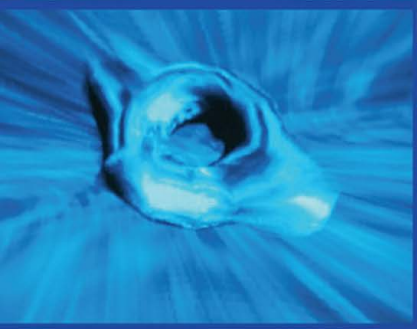
Remarque : tous les tarifs ci-dessous sont hors adhésion à l'association, sauf si précisé.

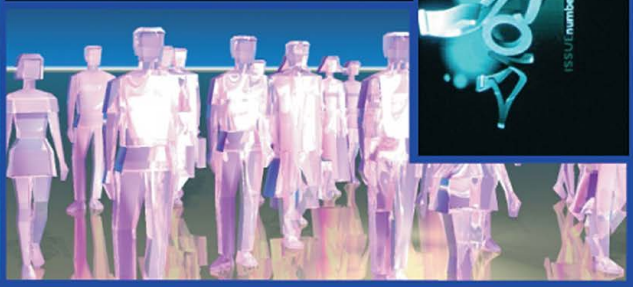
- 1 n° de STMagazine = 4€ - Abonnement de 4 n° = 15€ - Version anglaise du n°132 et n°133 : en vente uniquement chez 16/32 System en angleterre, aller sur le site :

http://www.1632-sales.zenwebhosting.com/acatalog/

Anciens numéros /Abonnement AtTos, Revival :

- AtTOS - pack 7 numéros : 25€ - STMag n°129-130-131-132 : 15€
- Pack AtTOS 7 n° + STMag 129 à 132 = 38€. - Pack AtTOS 7 n° + ST Mag 129 à 134 = 45€.
- Pack AtTOS 7 n° + ST Mag 129 à 134 + abonnement 4 n° (135 au 138 inclus) + adhésion association = 60€ - 1 n° de ReVival = 4,5€ - Abonnement 4 n° = 16€. Anciens numéros : nous contacter par mail. Réduction importante envisageable. - Double abonnement 4 n° STMagazine + 4 n° ReVival = 30€





NO FRAGMENTS

ARCHIVE IMAGE: FAR13ARCHIVE 93-01

NO FRAGMENTS

ARCHIVE IMAGE: FAR13ARCHIVE 93-01

700 MB - 34 AMIGA RELATED FAMILIES.
NEARLY ALL RELEASES ON A SINGLE DISC

COMPILED BY LOTEK STYLE / ISCC

(C) 2000-2004 LOTEK STYLE

ISCC.AMIGA.ORG